

Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua.

Keräilypeleli

1. Valitse pelihahmo.



2. Komenna pelihahmoa

vihreää lippua

painettaessa:

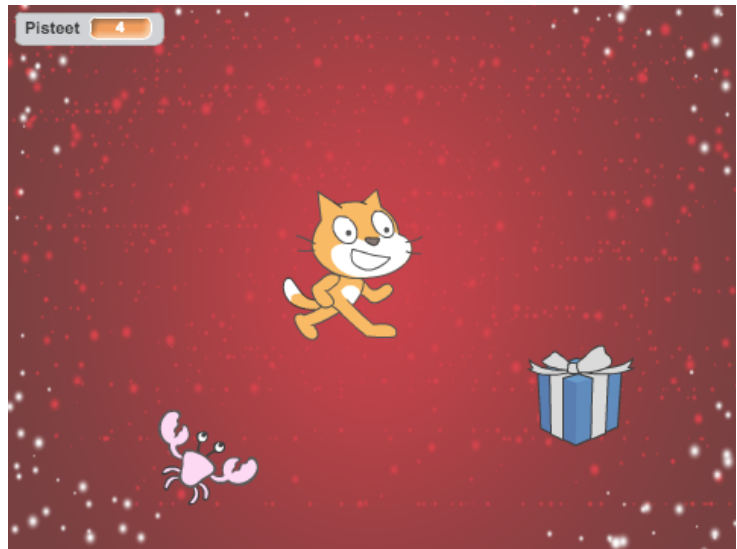
1. Osoittamaan kohti

hiiriosoitinta

ja sitten

2. liikkumaan 5 askelta.

3. Jotta hahmo liikkuisi aina ympäröi siniset palikat ikuisesti-silmukalla.



4. Valitse aarre, josta pelihahmo saa pisteitä.



5. Komenna aarretta vihreää lippua painettaessa

valitsemaan

satunnaisen paikan. Tähän tarvitset asettaa sijainnin korkeus- (y) ja leveyssuunnassa (x) esiintymislavalla ja noppaa, jotta saat satunnaisia paikkoja:

1. aseta y:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -180 - 180

2. aseta x:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -240 - 240

6. Komenna aarretta sitten odottamaan kunnes se koskettaa pelihahmoa.

7. Tee Tieto-työkalupakissa uusi muuttuja nimeltään pisteet.

8. Komenna vihreää lippua painettaessa asettamaan pisteille arvo 0.

9. Komenna edellisen odotuksen (6) jälkeen muuttamaan muuttujan pisteet arvoa yhdellä.

10. Laita paikan arpominen, odotus ja pisteiden muuttaminen ikuisesti-silmukan sisään, jotta aarteita voi keräillä jatkuvasti.



11. Valitse hirviö, joka jahtaa pelihahmoa.

12. Komenna hirviötä vihreää lippua painettaessa osoittamaan kohti pelihahmoa ja sitten liikkumaan 2 askelta.

13. Laita edelliset siniset palikat jälleen ikuisesti-silmukan sisään.

14. Tee ravulle toinenkin komento, joka alkaa vihreästä lipusta.

15. Odota kunnes rapu koskettaa pelihahmoa.

16. Tämän odotuksen jälkeen siirrä rapu (5) ja pysäytä kaikki.

Creative Commons BY-NC-SA-lisensioitu. Alkuperäinen tekijä Jenna Tuominen.